

## DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, W., Michael Boggs, 2002, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, Marina Village Parkway, Alameda, SYBEX Inc.
- Booch, G., 2007, *Object-Oriented Analysis and Design With Application Third Edition*, United States in Westford, Pearson Education, Inc.
- Fowler, M. 2000, *UML Distilled: A Brief Guide To The Standard Object Modeling Language*, United States of America, Addison Wesley Longman, Inc.
- Indrawan, D., 2010, *Game Ilmu Pengetahuan Untuk Usia Tiga Sampai Tujuh Tahun Berbasis J2ME*, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, Surabaya.
- Irawan, 2009, *12 Aplikasi Java Mobile*, Maxikom, Palembang.
- HM, Jogiyanto, 2005, *Analisis dan Desain: Pendekatan Terstruktur*, Andi, Yogyakarta.
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Ghara Ilmu, Yogyakarta.
- Nugroho. A., 2005, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.
- Nugroho. A., 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*, Andi, Yogyakarta.
- Saleh, M. M., 2009, *Rancang Bangun Game Edukasi Ular Tangga pada Aplikasi Mobile*, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, Surabaya.
- Shalahuddin, M dan Rosa A. S., 2010, *Pemrograman J2ME Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile*, Informatika, Bandung.
- Sholiq, 2010, *Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek*, Muria Indah, Bandung.
- Sommerville, Ian, 2003, *Software Engineering* Ed.6. Terjemahan: Yuhilza Hanum, Erlangga, Jakarta.
- Suindarti, 2011, *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak 'Bermain Bersama Dido' dengan Macromedia Director*, Jurusan Sistem Informasi,

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM,  
Yogyakarta.

Susanti. N., 2010, *Buku Panduan Skripsi Sistem Informasi*, Universitas Muria  
Kudus, Kudus.

Triyanto, W. A, 2011, *Rancang Bangun Game Edukasi Aksara Jawa pada  
Aplikasi Mobile*, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus,  
Kudus.

Widiartha, Heri Wijayanto, 2010, *Rancang Bangun Mobile Edugame Sebagai  
Salah Satu Inovasi Pembelajaran dalam Pengenalan Ikatan Atom pada  
Mata Pelajaran Kimia untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*, Jurusan  
Teknik Elektro, Universitas Mataram, Mataram.

